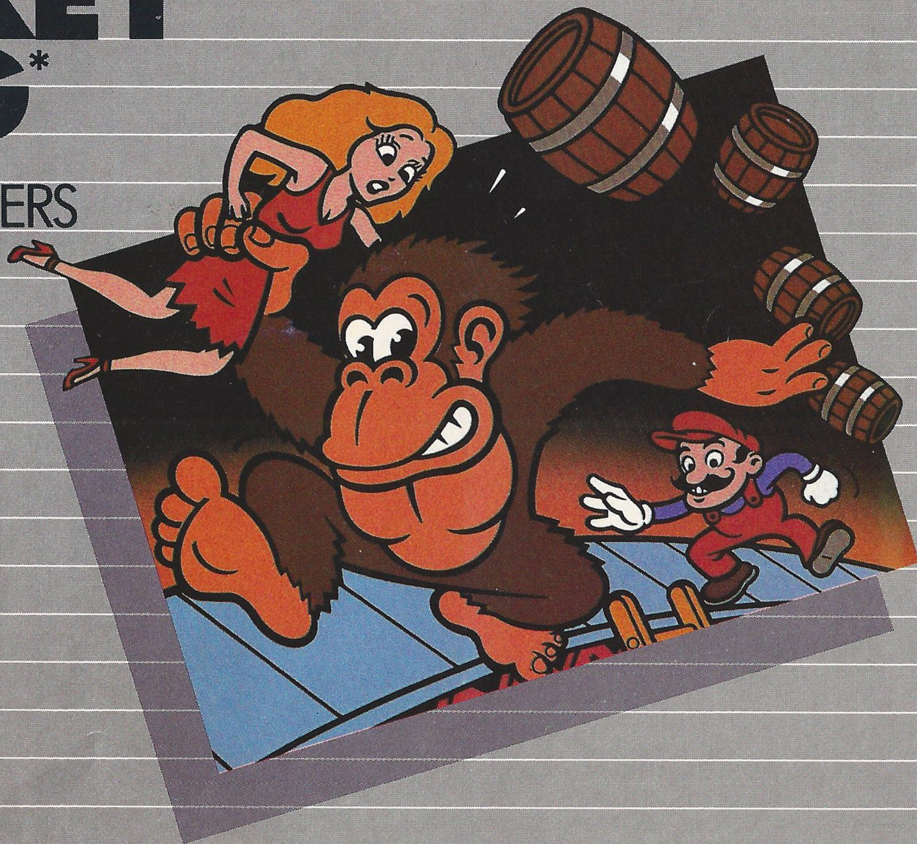
DONKEY KONG*

BY NINTENDO*

ATARI COMPUTERS

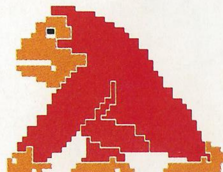


ATARI®

GAME PLAY

Mario*, the fearless carpenter, wants desperately to save his girlfriend from the clutches of Donkey Kong, who holds her captive atop a mass of broken girders. Mario must scale four different structures to rescue his sweetheart.

He always begins at the bottom of a stack of girders. He must climb ladders, leap over barrels, and dodge lethal firefoxes — only to have Donkey Kong snatch the damsel from him once again, breaking the plump little hero's heart.



*Mario is a trademark of Nintendo.

REGLE DU JEU

Mario*, le vaillant charpentier, cherche désespérément à arracher sa douce amie aux griffes du géant Donkey Kong qui la garde prisonnière au sommet d'un échafaudage de poutres effondrées. Mario doit escalader quatre structures différentes pour sauver sa bien-aimée.

Il commence toujours au bas d'un amas de poutres. Il lui faut grimper des échelles, sauter par-dessus des barils, échapper aux renards de feu — mais Donkey Kong lui ravit à nouveau sa damoiselle, brisant encore le tendre cœur de notre héros.

L'infortuné Mario se trouve parfois au bas d'une pyramide de poutres. Pour accumuler des points, il doit s'élancer et franchir les huit rivets d'acier, tout en s'efforçant d'éviter d'être transformé en torche vivante par les renards de feu. Mais

*Mario est une marque de Nintendo.

SPIEL

Mario*, der furchtlose Tischler, versucht verzweifelt, seine Freundin aus den Klauen des Riesen Donkey Kong zu retten, der sie oben auf einem Haufen gebrochener Träger gefangen hält. Mario muß vier verschiedene Strukturen erklimmen, um seinen Schatz zu retten.

Er beginnt immer am Boden, unten am Ende eines Trägerstapels. Er muß Leitern ersteigen, über Fässer springen und tödlichen Feuerfüchsen ausweichen — nur um herauszufinden, daß Donkey Kong ihm die Maid wieder wegschnappt — und der plumpe, kleine Held hat Herzeleid.

Manchmal findet sich der arme Mario am unteren Ende einer Trägerpyramide. Er muß über alle acht Stahlnieten hetzen, um Punkte zu sammeln und dabei die fatalen Fackeln der Feuerfüchse vermeiden. Nachdem



*Mario ist ein Warenzeichen der Nintendo.

IL GIOCO

Mario*, l'intrepido falegname, vuole a tutti i costi salvare la sua amorosa dalle grinfie del gigantesco Donkey Kong, che la tiene prigioniera in cima ad un'enorme catasta di travi rotte. Mario deve arrampicarsi su per quattro diverse impalcature per soccorrere la sua bella.

Comincia sempre in basso ad una catasta di travi. Deve arrampicarsi su per le scale, saltare oltre i barili, e scansare le volpi di fuoco — con l'unico risultato di farsi strappar via la donzella da Donkey Kong un'altra volta, e rimanere lì col cuore a pezzi.



Talvolta il povero Mario si trova sotto una piramide di travi. Deve precipitarsi oltre tutte e otto le putrelle per accumulare punti senza farsi bruciare dalle volpi di fuoco. Ma dopo aver tolto le putrelle, Mario deve saltare gli spazi vuoti.

*Mario è un marchio della Nintendo.

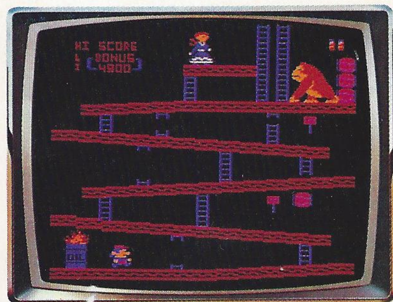
EL JUEGO

Mario*, el intrépido carpintero, desea desesperadamente rescater a su novia de las garras del gigante Donkey Kong, quien la mantiene cautiva en lo alto de una masa de vigas rotas. Mario deberá escalar cuatro estructuras diferentes para salvar a su amada.

Siempre comienza a escalar desde la parte más baja de un montón de vigas. Deberá trepar escaleras, saltar sobre barriles y esquivar a las mortales zorras de fuego — pero Donkey Kong le arrebatará nuevamente a su amada, destrozando el valiente corazón de nuestro héroe.

Algunas veces, el pobre Mario se encuentra en la parte más baja de una pirámide de vigas. Deberá pasar raudamente sobre los ocho remaches de acero para acumular puntos, mientras trata de evitar las quemaduras fatales de las zorras de fuego.

*Mario es una marca de Nintendo.



Sometimes, poor Mario finds himself at the bottom of a pyramid of girders. He must dash over all eight steel rivets to accumulate points while avoiding fatal torching by the firefoxes. But after removing the rivets, he must take care to leap over the gaps.

When Mario jumps onto a series of fast-moving elevators to get to the top, he has to avoid firefoxes and mad bouncing springs.

Mario also faces a complicated chain of conveyor belts. He must sidestep, moving buckets of sand while continuing to battle the unrelenting firefoxes.

He has only three chances to reach the top of the heap, all the while racing against the clock. It's a struggle all the way. But Mario will face anything to rescue his true love!

une fois les rivets arrachés, il lui faudra veiller à sauter pardessus les espaces vides.

Quand Mario s'élance sur une série de monte-charges ultra-rapides pour arriver tout en haut, il lui faut éviter les renards de feu et les ressorts lâchés de tous côtés.

Mario doit également affronter une chaîne compliquée de courroies transporteuses. Il lui faut esquiver les seaux de sable qui le menacent, tout en continuant à lutter contre les inexorables renards de feu.

Il s'engage dans une course contre la montre pour parvenir au sommet de l'échafaudage, et ne dispose que de trois chances d'atteindre son objectif. La lutte est ardente, mais Mario est prêt à affronter tous les périls pour sauver sa bienaimée!

er aber die Nieten entfernt hat, muß er vorsichtig über die Spalten springen.

Wenn Mario auf eine Reihe von sich schnell bewegenden Aufzügen springt, um zur Spitze zu gelangen, muß er Feuerfüchsen und elastischen Federn aus dem Weg gehen.

Mario steht auch einer komplizierten Kette von Förderanlagen gegenüber. Er muß sich bewegenden Sandeimern seitlich ausweichen, während er sich weiter der unerbittlichen Feuerfüchse erwehrt.

Er hat nur drei Chancen, um zur Spitze des Haufens zu gelangen, und dabei muß er noch gegen die Uhr laufen. Das Ganze ist ein kolossaler Kampf. Aber Mario wird tapfer allem trotzen, um seine Allerliebste zu retten.

Quando Mario salta su una serie di ascensori rapidi per arrivare in alto, deve evitare le volpi di fuoco e le grosse molle che rimbalzano all'impazzata.

Mario si trova inoltre a dover affrontare una complicata serie di trasportatori a cinghia. Deve evitare i secchi di sabbia in movimento pur continuando a combattere le inesauribili volpi di fuoco.

Ha solo tre opportunità di raggiungere la cima della catasta, in una frenetica corsa a cronometro. E' una lotta dall'inizio alla fine. Ma Mario affronterà ogni pericolo pur di soccorrere l'eletta del suo cuore!

Pero después de extraer los remaches, tendrá que saltar sobre las brechas.

Cuando, para llegar a la cima, Mario salta sobre una serie de elevadores que se mueven a gran velocidad, tendrá que esquivar a las zorras de fuego y los resortes rebotantes locos.

Mario se enfrenta también con una serie complicada de correas transportadoras. Deberá esqivar baldes de arena en movimiento mientras continúa batallando contra las zorras de fuego implacables.

Dispone sólo de tres oportunidades de llegar a la cima, compitiendo todo el tiempo contra el reloj. Es una lucha incesante. Pero Mario se enfrentará contra todos los peligros con tal de rescatar a su amor.

CONTROLS

Be sure your controller cables are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, use jack 1. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

Move your joystick left or right to make Mario run in that direction. Move the joystick up or down to make him climb or descend ladders. Press the red controller button to make Mario jump. He can jump while standing still or running, but not while on a ladder.

START, PAUSE AND RESET

Press the **START** key to start or restart the game, the space bar to freeze and unfreeze the action, and **RESET** to return to the opening screen display.



COMMANDES

Vérifiez que vos câbles de commande sont fermement branchés sur les prises jack de votre console. Pour les jeux à un seul joueur, utilisez le jack 1. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Déplacez votre levier de commande vers la droite ou la gauche pour faire courir Jeannot dans la direction correspondante. Poussez-le vers le haut ou le bas pour faire monter ou descendre notre héros le long des échelles. Appuyez sur le bouton de commande rouge pour faire bondir Jeannot, qui peut sauter lorsqu'il est immobile ou en train de courir, mais pas quand il se trouve sur une échelle.

MARCHE, ARRET ET REMISE A ZERO

Appuyez sur la touche **START**

STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerkabel fest in den Buchsen Ihres Grundgerätes sitzen. Für Spiele für einen Spieler, benützen Sie Büchse 1. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Bewegen Sie Ihren Steuerknüppel nach links oder nach rechts, um Mario in diese Richtung rennen zu lassen. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach oben oder nach unten, wenn er auf Leitern klettern oder von ihnen heruntersteigen soll. Drücken Sie den roten Steuerungsknopf, um Mario springen zu lassen. Er kann springen, während er steht oder läuft, jedoch nicht, wenn er auf einer Leiter ist.

START, PAUSE UND ZURÜCKSTELLEN

Drücken Sie **START**, um mit dem Spiel zu beginnen oder wieder zu beginnen, die Leertaste um die Aktion zu

I COMANDI

Assicuratevi che i cavi di comandi sono ben inseriti nelle prese "jack" dell'unità base. Per le giochi a un solo giocatori, usate la presa 1. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Spostate il comando a cloche a destra o sinistra per far correre Giosuè in quella direzione. Spostate il comando in su o in giù per fargli salire e scendere le scale. Premete il pulsante rosso sul comando per farlo saltare. Giosuè può saltare da fermo o in corsa, ma non se si trova su una scala.

INIZIO, PAUSA E RIPRISTINO

Premere il tasto **START** per cominciare o ricominciare a giocare, la barra spaziatrice per fermare e rimettere in moto l'azione, e **RESET** per ritornare allo schermo di partenza.

CONTROLES

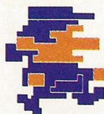
Asegúrese de que los cables de los controles estén firmemente enchufados en los enchufes de su consola. Para juegos de un solo jugador, utilice el enchufe 1. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Mueva la palanca de mando hacia la izquierda o derecha para que Mario se dirija hacia estas direcciones. Mueva la palanca de mando hacia arriba o abajo para que Mario suba o baje las escaleras. Oprima el botón rojo en el control de palanca para que Mario salte. Puede saltar mientras se halla parado o corre, pero no mientras se halla en una escalera.

INICIO, PAUSA Y REANUDACION

Oprima el botón **START** para iniciar o reiniciar el juego, la





GAME VARIATIONS

Press **OPTION** to pick one of the five levels of difficulty. Each level can be played by one or two players. Press **SELECT** for a two-player game; press **SELECT** again to return to a one-player game.

STRATEGY

■ Speed counts, especially when you're challenging the broken girder ramps. Dawdling fuels Donkey Kong's anger — he'll bowl barrels faster and harder. So move Mario quickly!

■ Use the hammers whenever possible; they last for about 11 seconds. But you'll need to make sure Mario stops running before smashing a firefox or barrel — each of these tricksters can easily slip under a hammer on the upswing and polish Mario off.

pour commencer ou recommencer la partie, sur la barre d'espacement pour immobiliser et reprendre l'action, et sur **RESET** pour retrouver l'affichage initial.

VARIANTES DE JEU

Appuyez sur **OPTION** pour choisir l'un des cinq niveaux de difficulté, un ou deux joueurs pouvant jouer à chacun de ces niveaux. Appuyez sur **SELECT** pour sélectionner une version à deux joueurs et sur **SELECT** à nouveau pour revenir aux variantes à un seul joueur.

STRATEGIE

■ La vitesse compte, surtout lorsque vous vous attaquez aux échafaudages de poutres effondrées. Ne traînez pas en route, cela ne servirait qu'à alimenter la colère de Donkey Kong qui fera rouler ses barils de plus en plus vite et avec une violence croissante. Hâtez-vous de faire courir Jeannot!

stoppen und wieder in Gang zu bringen, und **RESET,** um zur ursprünglichen Bildschirmdarstellung zurückzukehren.

SPIELVARIATIONEN

Drücken Sie **OPTION,** um eine der fünf Schwierigkeitsstufen zu wählen. Jede Stufe kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden. Drücken Sie **SELECT** (Wahl) für ein Spiel für zwei Spieler; drücken Sie **SELECT** erneut, um zum Spiel für einen Spieler zurückzukehren.

STRATEGIE

■ Geschwindigkeit zählt — besonders, wenn Sie es auf die Rampen aus gebrochenen Trägern aus haben. Trödeln versetzt den Donkey Kong in wilde Wut — er rollt die Fässer schneller und schneller. Sie müssen Mario blitzschnell bewegen!

■ Wann immer Sie können, sollten Sie die Hämmer benüt-

VARIAZIONI DI GIOCO

Premete **OPTION** (opzione) per scegliere uno dei cinque livelli di difficoltà, ognuno dei quali può essere giocato da uno o due giocatori; premete **SELECT** (selezione) per un gioco a due; premete **SELECT** di nuovo per tornare ad un gioco ad un solo giocatore.

LA STRATEGIA

■ La velocità conta molto, soprattutto quando state cercando di superare le travi spezzate. La lentezza infuria Donkey Kong — che scaraventa giù barili con più forza e più in fretta. Quindi sarà meglio che Giosuè si muova rapidamente!

■ Usate i martelli quando è possibile; durano circa 11 secondi. Ma dovrete assicurarvi che Giosuè non stia correndo quando si accinge a sfracellare una volpe di fuoco o un barile — sia l'uno che l'altro

barra espaciadora para congelar y descongelar la acción, y **RESET** para volver a la primera exhibición.

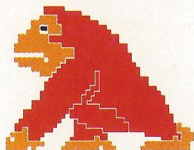
VARIANTES DE JUEGO

Oprima el botón **OPTION** (Opción) para seleccionar uno de los cinco niveles de dificultad. Cada nivel puede ser jugado por uno o dos jugadores. Oprima el botón **SELECT** (Selector) para seleccionar una variante de dos jugadores; oprima nuevamente el botón **SELECT** para volver a la variante de un solo jugador.

ESTRATEGIA

■ La velocidad es importante, especialmente cuando usted desea pasar por las rampas de vigas rotas. La indecisión espoleará la ira de Donkey Kong, quien le arrojará barriles rodantes con mayor rapidez y fuerza. Así pues, ¡haga que Mario se mueva de prisa!

■ Practice helps you master Mario's various feats of video athletics. While Mario runs in one direction, you can slam the joystick to the opposite side a split second before punching the jump button — he'll jump back over unplugged rivets or other foes. When two obstacles approach, get a running start, then press the jump button — he'll execute a flying broad jump. Timing jumps is the key to Mario's success on the elevators and conveyor belts.



■ Utilisez les marteaux aussi souvent que possible; ils durent environ 11 secondes. Mais vérifiez que Jeannot est bien arrêté avant de chercher à écraser un renard de feu ou un baril — ceux-ci peuvent facilement échapper à un marteau lancé à la volée et aplatir Jeannot.

■ Avec de l'entraînement, vous ferez accomplir à Jeannot de véritables exploits athlétiques. Par exemple, lorsqu'il court dans une direction, vous pouvez rabattre le levier brusquement dans l'autre, une fraction de seconde avant d'appuyer sur le bouton de saut, et Jeannot sautera en arrière au-dessus de rivets décrochés ou autres obstacles. Lorsque deux obstacles sont en vue, prenez de l'avance en courant, puis appuyez sur le bouton de saut et il effectuera un grand bond. La synchronisation des sauts de Jeannot constitue son meilleur atout pour arriver à bout des monte-charges et des courroies transporteuses.

zen; sie stehen etwa 11 Sekunden lang zur Verfügung. Sie müssen sich aber davon überzeugen, daß Mario nicht mehr läuft, bevor er einen Feuerfuchs oder ein Faß zerschmettert — jeder dieser beiden Betrüger kann leicht unter einen erhobenen Hammer schlüpfen und Mario erledigen.

■ Mit Übung können Sie Marios verschiedene Videoathletik-Kunststücke meistern. Während Mario in eine Richtung rennt, können Sie den Steuerknüppel in die entgegengesetzte Richtung knallen, und zwar in Sekundenschnelle, bevor Sie den Springknopf drücken — da springt er nämlich über gelöste Nieten oder andere Feinde zurück. Wenn sich zwei Hindernisse nähern, verschaffen Sie sich einen guten Start, dann drücken Sie den Springknopf — Mario bringt so einen fliegenden, breiten Sprung fertig. Die Zeitmessung der Sprünge ist der Schlüssel zum Erfolg von Mario in den Aufzügen und Förderanlagen.

possono facilmente passare sotto il martello alzato e fargli la festa.

■ A forza di pratica potrete diventare dei campioni della videoatletica di cui ha bisogno Giosuè. Mentre corre in una direzione, potete spingere il comando a cloche nella direzione opposta un attimo prima di schiacciare il pulsante di salto — Giosuè salterà all'indietro sulle putrelle staccate o altri impedimenti. Quando due ostacoli si avvicinano, fategli prendere la rincorsa, poi premete il pulsante di salto — Giosuè spiccherà un salto lunghissimo. La chiave del successo di Giosuè sugli ascensori ed i trasportatori a cinghia dipende dal tempismo con cui salta.



■ Utilice los martillos siempre que sea posible; éstos duran unos 11 segundos. Pero asegúrese de que Mario pare de correr antes de golpear a una zorra de fuego o un barril — cada uno de estos peligros puede pasar por debajo del martillo cuando Mario lo levanta y destruir a Mario.

■ La práctica le ayudará a dominar las varias proezas en videoatletismo. Mientras Mario corre en un sentido, usted puede mover la palanca de mando hacia el sentido opuesto durante una fracción de segundo antes de oprimir el botón de saltar — con lo que Mario saltará hacia atrás sobre remaches desacoplados u otros peligros. Cuando se acercan dos obstáculos, comience a correr, luego oprima el botón de saltar — Mario efectuará un salto largo. Sincronice los saltos para que Mario salte con éxito sobre los elevadores y correas transportadoras.

SCORING

Bonus Clock: The Bonus Clock in the upper left corner begins with a number of points, depending on your level of play: 5,000 at level one, 6,000 at level two and so on. Every two seconds, the bonus number is decreased by about 100. If Mario finishes his journey before the clock runs out, you accumulate the number of points left. If he hasn't rescued the girl by the time the clock winds down to zero, Mario loses his chance and has to start over.

Barrel: Jumping a barrel earns you 100 points. Leaping over two is worth 300. Jumping three barrels at once earns you a whopping 800 points.



SCORE

Compteur de primes: Le compteur de primes se trouvant en haut à gauche de l'écran affiche un certain nombre de points de départ, qui varie selon le niveau de difficulté : 5000 points au niveau un, 6000 au niveau deux et ainsi de suite. Toutes les deux secondes, le compteur de primes diminue de 100 points environ. Si Jeannot arrive au bout de son aventure avant que le compteur ne marque zéro, vous gagnez le nombre de points qui restent. S'il n'a pas sauvé sa bien-aimée à temps, Jeannot perd ce tour et doit recommencer.

Barils: Lorsque vous sautez au-dessus d'un baril, vous remportez 100 points; au-dessus de deux, 300 points; trois barils, et vous empochez la super-prime de 800 points!

Renards de feu: Jeannot est poursuivi par des renards de

PUNKTEZÄHLUNG

Bonus-Uhr: Die Bonus-Uhr in der oberen linken Ecke beginnt mit einer Anzahl von Punkten, die von Ihrer Spielstufe abhängt: 5000 in Stufe eins, 6000 in Stufe zwei und so weiter. Jede zwei Sekunden verringert sich die Bonuszahl um etwa 100. Wenn Mario sein Unternehmen beendigt, bevor die Uhr abläuft, sammeln Sie die übrigen Punkte. Wenn er das Mädchen zum Zeitpunkt, zu dem die Uhr auf Null geht, nicht retten konnte, verliert der arme Teufel seine Chance und muß von neuem beginnen.

Faß: Mit dem Überspringen eines Fasses gewinnen Sie 100 Punkte. Wenn Sie zwei überspringen, ist dies 300 Punkte wert. Und ein Sprung über drei Fässer auf einmal bringt Ihnen 'n Riesending ein: 800 Punkte.

IL PUNTEGGIO

Cronometro d'abbuono: Il cronometro d'abbuono nell'angolo in alto a sinistra comincia con un certo numero di punti, a seconda del vostro livello di gioco : 5000 al livello 1, 6000 al livello 2 e così via. Ogni due secondi il numero dell'abbuono diminuisce di circa 100. Se Giosuè giunge al traguardo prima che il cronometro raggiunga lo zero, vi aggiudicate i punti che rimangono. Se non ha ancora salvato la fanciulla quando il cronometro tocca lo zero, Giosuè perde la sua occasione e deve ricominciare da capo.

Barili: Saltare un barile vi fa guadagnare 100 punti. Saltarne due ve ne fa guadagnare 300. Saltandone tre alla volta ne guadagnate ben 800.

PUNTUACION

Reloj de puntos extra: Este reloj se halla en la esquina superior izquierda de la pantalla y comienza con un número de puntos, dependiendo del nivel del juego: 5000 puntos al nivel uno; 6000 puntos al nivel dos, etc. Cada dos segundos, el número de puntos extra disminuye en aproximadamente 100 puntos. Si Mario termina su aventura antes de que el reloj descienda a cero puntos, usted acumulará el número de puntos que quedan. Si todavía no ha rescatado a la muchacha cuando el reloj llegue a cero, Mario pierde su oportunidad y tiene que comenzar de nuevo.

Barril: Si usted salta sobre un barril, ganará 100 puntos. Si salta sobre dos barriles a la vez, ganará 300 puntos. Si salta sobre tres barriles a la vez, ganará 800 puntos.

ATARI™
PROOF OF PURCHASE
DONKEY KONG*

*Trademarks and © 1981, 1983. Nintendo of America Inc. — Western Hemisphere; Nintendo Co. Ltd. — Other Worldwide Rights.
*Des marques déposées et © de Nintendo 1981, 1983. Nintendo of America Inc.: Hémisphère occidental; Nintendo Co. Ltd.: Droits pour tous autres pays.
*Warenzeichen und © der Nintendo 1981, 1983. Nintendo of America Inc.: In der westlichen Hemisphäre; Nintendo Co. Ltd.: Sonstige weltweite Rechte.
*Marchi depositati e © della Nintendo 1981, 1983. Nintendo of America Inc. — Emisfero occidentale; Nintendo Co. Ltd. — Altri diritti mondiali.
*Marcas registradas y © de Nintendo 1981, 1983; Nintendo of America Inc. — Hemisferio occidental; Nintendo Co. Ltd. — Otros derechos en el mundo entero.
*Handelsmerken en © van Nintendo 1981, 1983. Nintendo of America Inc. Western Hemisphere; Nintendo Co. Ltd. — Andere Wereldwijde Rechten.

Every effort has been made to ensure the accuracy of the product documentation in the manual. However, because we are constantly improving and updating our computer software and hardware, Atari, Inc. is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions.


ATARI® A Warner Communications Company 

ATARI, INC., International Division
1312 Crossman Ave.
P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086 U.S.A.

C024364-31 REV. A